

Die kleine Heldenfibel

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Auch legendäre Kämpfer brauchen mal Hilfe: Wir haben Tipps zu Nivals Rundenstrategie-Hit gesammelt, mit denen auch Einsteiger schnell Abenteuer-Erfolge in Solo- und Mehrspielerschlachten feiern.

Der Held von nebenan klopft mit Kapitullen an Ihr Stadttor? Schwarze Drachen fackeln Ihr Heer ab? Und Ihre unerfahrenen Recken kennen nicht mal den Unterschied zwischen einem Bogenschützen und einer Ballista? Dann wird's höchste Zeit, dass Sie unsere Hinweise und Taktiken zum Rundenstrategie-Epos Heroes of Might & Magic 5 lesen.

HELDEN-AUSBAU

Jeder Held sollte die Spezialfähigkeit seines Volkes meisterhaft beherrschen, weil diese große Vorteile im Kampf bringt. Die Skelett-Beschwörung der Nekromanten ist besonders nützlich, weil deren Streitmacht so mit jedem Sieg wächst.

Jeder Held sollte mindestens eine der folgenden Fertigkeiten erlernen:

- ▶ **Belagerungsmaschinen:** Ballisten richten mehr Schaden an, Zelte heilen effektiver.
- ▶ **Führungskraft:** stärkt die Truppenmoral.
- ▶ **Glück:** ermöglicht mehr kritische Treffer.
- ▶ **Landkunde:** erhöht das Bewegungstempo der Armee auf der Strategiekarte.

Falls Ihr Held schon das Führungskraft-Talent besitzt, sollten Sie ihm möglichst schnell die Fähigkeit »Diplomatie« beibringen. Wenn der Recke dann neutrale Monster mit einer überlegenen Armee angreift, geben die oft kampfflos auf oder schließen sich ihm sogar an. Auf diese Weise können Sie Ihr Heer schnell vergrößern.

Vernachlässigen Sie nicht die Magieschulen. Jeder Held sollte sich zumindest auf die Zauberrichtung spezialisieren, die zu seinem Volk passt. Menschliche Magier etwa pauken Lichtmagie, Dämonen destruktive Hexerei.



Wir verraten, welche **Helden-Talente** besonders nützlich sind, und wie Sie die Recken ausbilden.

STRATEGIEKARTE

Falls Sie zu Beginn einer Mission schon eine Stadt besitzen, sollten Sie sofort eine Taverne bauen und einen zweiten Helden anheuern, der demselben Volk angehört wie Ihr Hauptrecke. Die Truppen des Nachzüglers übergeben Sie dann Ihrem Haupthelden, damit der gleich mit einer ordentlichen Streitmacht auf Erkundungstour gehen kann. Achtung: Dieser Trick klappt nur einmal am Anfang einer Partie, oder falls alle Helden tot sind.

Vermischen Sie nach Möglichkeit nie Kreaturen mehrerer Fraktionen, denn darunter leidet die Moral der Armee.

Versuchen Sie, vor jedem Kampf einen Glücks- und einen Moralschrein aufzusuchen. Denn die bringen Boni, die häufig das Gefecht entscheiden. Planen Sie die Route Ihres Helden so, dass er vor der Schlacht an den Schreinen vorbeikommt, ohne große Umwege laufen zu müssen.

Wägen Sie vor jeder Schlacht ab, wie viele Verluste Sie erleiden könnten. Falls das Risiko zu hoch ist, sollten Sie lieber nicht ins Gefecht ziehen. Und wenn Ihr Held zwar gewinnt, dabei aber fast sein ganzes Heer verliert, sollten Sie neu laden – sonst stehen Sie dem nächsten feindlichen Angriff schutzlos gegenüber.

Windmühlen und Kobold-Schreine werfen pro Woche einmal Gold oder Ressourcen ab. Besuchen Sie diese Orte daher einmal wöchentlich mit einem Helden.

STADTAUSBAU

Konzentrieren Sie sich beim Ausbau der Siedlungen anfangs auf Gebäude, die weitere Standard-Truppentypen (Bauern, Jäger, etc.) freischalten oder die Wachstumsrate der Monster steigern (Felder, Friedhöfe, etc.). So wächst die Kreaturenbevölkerung schon früh im Spiel, und Sie haben später zusätzliche Monster zur Verfügung. Im Bedarfsfall können Sie einzelne Bauten dann aufwerten, um Truppen-Upgrades zu ermöglichen.

Warten Sie mit dem Bau teurer Stadtmauern, bis der Feind tatsächlich angreift. Manchmal ignoriert die KI Städte mehrere Runden lang, und Sie können die

gesparten Ressourcen anderweitig investieren. Meist reicht es, erst kurz vor dem Angriff eine Mauer zu errichten – falls Sie befürchten, dass Ihre Verteidiger dem Ansturm nicht gewachsen sind.

SCHLACHTEN

Fernkämpfer zählen zu den mächtigsten Einheiten. Beachten Sie allerdings, dass die Jungs auf hohe Distanz weniger Schaden anrichten als aus nächster Nähe. Schießen Sie daher bevorzugt auf Feinde, die nah an den Schützen stehen.

Blockieren Sie die Laufwege großer Truppen. Ein zwei Felder breiter Baumriese etwa kann nicht durch ein Feld breite Lücken schlüpfen. So halten Sie größere Gegner mit Nahkämpfern von Ihren Distanzschützen fern. Dieser Trick klappt natürlich nicht gegen fliegende Einheiten wie Geister oder Drachen.

Verwickeln Sie feindliche Schützen in Nahkämpfe, damit sie nicht mehr feuern können und weniger kräftig austreten. Wenn Sie gegen Fernkämpfer antreten, sollten Sie sofort mit schnellen Einheiten zu den Feinden preschen. Achtung: Falls Ihre Truppen es nicht schon im ersten Zug bis zu den Schützen schaffen, dürfen Sie nicht allzu nah an diese heranlaufen. Sonst richten die Feinde mehr Schaden an. Dieser Trick klappt nicht gegen Magier; die können auch zaubern, wenn Gegner direkt neben ihnen stehen.

Überwinden Sie bei Belagerungen schnell die Stadtmauer. Nutzen Sie fliegende Truppen, um den Wall zu überqueren und Schützen anzugreifen. GR



Die Geister (rechts) verwickeln die Schützen in **Nahkämpfe**, damit der Feind nicht mehr feuert.